Organiser un module d'apprentissage Balle ovale

au cycle III : *en 6 étapes, 13 séances à partir de 16 situations de jeux EPS*

au cycle II : 6 jeux collectifs avec une balle ovale

La balle ovale au travers des différents domaines d'apprentissage

Circonscription de Chevreuse, Martine Gaboriau, CPC EPS - mars 2011 -
d'après la réflexion pédagogique menée par le Groupe Départemental « balle ovale » des CPC EPS 78 et Littérature des CPC EPS 78

« Le rugby a quelque chose de spécial. On est quinze ou vingt-deux, comme l'on voudra et on est tous tributaire des autres.

Il y a là comme une espèce d'alchimie d'émotions et de choses partagées, que les néophytes ou les non-initiés ne parviennent pas toujours à bien saisir.

Nous les rugbymen, nous ne nous embrassons pas trop après un essai. La plupart du temps ce n'est pas un exploit personnel qui a conduit un joueur derrière la ligne, mais tout un tas de trucs, une espèce de puzzle qui s'est construit, parce que du premier au dernier joueur, il y a un projet commun : celui d'avancer ensemble vers un même objectif. »

Abdelatif BENAZZI *(International français, ancien capitaine du XV de France)*

Module d'apprentissage Balle Ovale

NB : Un cycle jeu d'opposition a été mené en amont.

Objectif général : Développement des capacités et des ressources nécessaires aux conduites motrices.

Compétence spécifique : S'affronter individuellement et/ou collectivement

Réaliser et enchaîner des actions de plus en plus complexes et variées pour coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif.

- **Comme attaquant :**

- Porteur de balle : conserver le ballon, progresser vers l'avant, passer la balle vers l'arrière à un partenaire arrêté ou en mouvement, aplatir dans l'en-but.

- Non-porteur de balle : se démarquer dans un espace libre, faire en sorte que son équipe conserve le ballon, progresser et marquer, se placer pour recevoir la balle.

Comme défenseur :

- Se placer pour gêner/ceinturer/plaquer le porteur de balle, s'interposer entre les attaquants et l'en-but pour empêcher l'autre équipe d'avancer et de marquer, récupérer le ballon.

- **Passer du rôle d'attaquant à celui de défenseur et réciproquement.**

- **Participer aux rôles liés à l'organisation des apprentissages et au déroulement du jeu.**

Règles d'or : (En lien avec le cycle jeux de lutte)

- **Je ne fais pas mal,**
- **je ne me fais pas mal,**
- **je ne me laisse pas faire mal.**

Circonscription de Chevreuse, Martine Gaboriau, CPC EPS - mars 2011 -
d'après la réflexion pédagogique menée par le Groupe Départemental « balle ovale » des CPC EPS 78 et Littérature des CPC EPS 78

Compétences transversales :

S'engager lucidement dans la pratique de l'activité	• **S'engager dans les diverses situations de jeu :** - en choisissant les stratégies d'action les plus efficaces ou les plus adaptées : passer à un partenaire lorsqu'on est bloqué ou qu'il est mieux placé, prendre l'espace libre pour aller marquer. - en anticipant sur les actions à réaliser : se placer en attaque dans un espace libre vers l'arrière, en défense entre l'attaquant et l'en-but… - en contrôlant ses émotions et leurs effets dans des situations de « match » : prendre l'espace libre pour aller marquer, défendre contre un attaquant plus fort que soi… Enrichir son répertoire de sensations motrices inhabituelles et leurs combinaisons : faire une passe vers l'arrière, sur le côté, ceinturer, plaquer, aplatir…
Construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action	• **Formuler, mettre en œuvre des projets et s'engager contractuellement, individuellement ou collectivement, en utilisant ses ressources et ses connaissances de manière adaptée :** - pour viser une meilleure performance ou l'acquisition de formes d'action diversifiées : élaborer un projet pour améliorer la progression de la balle ou une stratégie de défense… pour acquérir des savoirs nouveaux : meilleure connaissance des règles du jeu, du rôle de l'arbitre…
Mesurer et apprécier les effets de l'activité	• **Apprécier, lire des indices de plus en plus nombreux et de plus en plus complexes** : - les caractéristiques du terrain (lignes, zones à points…), les espaces libres, les déplacements des autres joueurs… • **Identifier, sélectionner et appliquer des principes pour agir méthodiquement** : - Tenir une grille d'observation - Observer une situation de jeu à effectif réduit et dire pourquoi l'action a réussi ou échoué. - Proposer une stratégie d'attaque ou de défense. • **Evaluer, juger ses actions et celles des autres avec des critères objectifs :** - Expliquer sa propre action de joueur - Arbitrer • Identifier et décrire : différentes actions et leurs principes : dire ce qu'il faut faire pour ceinturer efficacement, passer son ballon, feinter un adversaire, aplatir le ballon.
Se confronter à l'application et à la construction des règles de vie et de fonctionnement collectif	• Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes, que l'on connaît, que l'on comprend et que l'on respecte, et que l'on peut expliquer aux autres : - Règles d'or - Règles de jeu de plus en plus contraignantes - Règles de vie collective : respecter les décisions de l'arbitre, soutenir ses partenaires • Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect des autres pour agir ensemble ou élaborer en commun des projets : - Arbitrer un match à 2 - Conseiller ses équipiers sur une façon d'attaquer ou de défendre, sur un geste technique particulier… Connaître et assurer plusieurs rôles :- Attaquant, défenseur, arbitre, observateur.

1. « Pour entrer dans l'activité » : séance 1 (situations 1à 3)

Cette séance doit permettre aux élèves de rentrer dans l'activité et de découvrir les différentes actions motrices qui vont être mises en jeu lors de ce module.
En fin de séance, les actions motrices et les premières difficultés rencontrées seront verbalisées par les élèves.

2. « Pour voir où on en est » : séances 2 et 3 (situations 4 et 5)

Afin d'effectuer une évaluation diagnostique, une situation de référence sera mise en place (Jeu à 6 contre 6, terrain de 24 m x 12 m.) pour :
- observer les autres équipes,
- constater des difficultés techniques particulières : de nombreuses passes manquées, des placements et des prises de repères difficiles…

Voici la liste des principaux problèmes rencontrés par les élèves qui conduira à mettre en place des situations d'apprentissage permettant d'acquérir les compétences de fin de cycle :
- difficultés techniques particulières : passe sur le côté, passe vers l'arrière, ceinturage, plaquage.
- difficultés de progression du jeu : le ballon recule en attaque, les joueurs ont du mal à se situer sur le terrain (progression mais passe vers l'arrière), ils ne prennent pas d'indice sur le placement des adversaires ou des partenaires.
- difficultés à entrer en contact avec l'adversaire pour le gêner ou l'empêcher de marquer ou au contraire manque de contrôle présentant un risque physique pour soi-même ou l'adversaire.
- certains joueurs ne participent que très peu au jeu.

3. « Pour apprendre et progresser » : séances 4 à 6 (situations 6 à 16)

Les 3 séances mises en place ont pour objectif de faire progresser les élèves dans :
- la maîtrise du ballon lors des déplacements ;
- la technique du ceinturage et l'acceptation du contact avec l'autre et avec le sol ;
- l'investissement dans le jeu (notamment pour certains élèves qui ne touchent que rarement le ballon).

A la fin de chaque séance il est utile d'effectuer un rapide bilan sur :
- les difficultés rencontrées,
- les moyens qui peuvent être mis en place afin d'y remédier
- ce qui a été appris lors de la séance.
-

4. « Pour mesurer les progrès » : séance 7

Cette séance, qui reprend la situation de référence (jeu global à 6 contre 6), constitue une évaluation intermédiaire permettant la suite de la construction du module.
Elle permet également :
- de réguler ou confirmer les objectifs de départ ;
- de repérer des progrès ou des problèmes non encore résolus.

5. « Pour apprendre et progresser encore… » : séances 8 à 12 (situations 14 à 16)

Les séances sont construites en fonction des constats réalisés grâce à l'évaluation intermédiaire.
Elles sont fonction des progrès et des difficultés rencontrés par les élèves au fur et à mesure des séances. Différents types d'équipes (homogènes et hétérogènes) peuvent être constituées selon les situations d'apprentissage et les besoins des élèves.

6. « Pour évaluer » : séance 13

Situation de référence : Jeu global à 6 contre 6 sur, terrain de 24 m x 12 m.
Voir grille p 23

Temps forts en prolongement :

Rencontres interclasses organisées au niveau de la circonscription
⇨ le 3 mai 2011 pour les élèves de CII
⇨ le 10 mai 2011 pour les élèves de CIII

Situations d'échauffement

Mode d'emploi : Travailler au moins une situation pour chaque compétence

Compétences : - A) Maîtriser le ballon lors de déplacements - B) Accepter le contact avec l'autre ; ceinturer - C) Se confronter à différents types d'efforts	Objectifs - a/ manipuler le ballon de multiples façons - b/manipuler le ballon au contact d'un partenaire - c/courir avec des variations de rythme

Descriptif Terrain engazonné 20mX20m	Matériel : 1 ballon par élève 1 espace délimité 20mX20 m (plots) chasubles	Organisation : Classe entière Par deux	Durée : 10 minutes

But Se préparer à l'activité Contraintes situation A 1/ Je cours avec le ballon dans un espace délimité Je tiens le ballon à deux mains devant moi, à une main sur la poitrine, deux mains puis une main au niveau de la taille, au dessus de la tête… Je me déplace en courant vers l'avant, vers l'arrière, sur le côté, en pas chassés, sur un pied… 2/ Je lance le ballon en l'air et je le rattrape, en mouvement ou arrêté…. 3/ Je fais rouler le ballon devant moi, je vais le ramasser…	But Se préparer à l'activité Contraintes situation B 1/ Un ballon pour deux A l'arrêt, je fais une passe à mon camarade et je vais arracher le ballon (mon partenaire reste à l'arrêt). Echanger les rôles 2/ Un ballon pour deux Je suis placé derrière mon partenaire qui porte le ballon, il essaie d'avancer et j'essaie de le retenir en le retenant par le maillot puis en le ceinturant. 3/ Un ballon pour deux, face à face (très proche) Je porte le ballon en essayant d'avancer, mon camarade m'empêche de progresser 4/ Un ballon pour deux Je tombe au sol avec le ballon, je le lâche, mon camarade le ramasse et tombe à son tour (etc.) 5/ Un ballon pour deux Je lance le ballon devant moi mon camarade va se coucher dessus, le ramasse, le lance à son tour … Variables : intensité, rythme, distance.	But Se préparer à l'activité Contraintes situation C Un ballon pour deux face à face (distance 20 m) 1/ En sprintant, je porte le ballon à mon camarade de la main à main puis en le posant à ses pieds. 2/ Mon camarade part en sprintant avec le ballon, j'essaie de le rattraper et de le toucher, puis de le ceinturer. 3/ Mêmes situations mais en slalomant entre des plots. 4/ A l'arrêt, mon camarade tient le ballon, j'essaie de lui arracher pendant 5 secondes

1 - Pour entrer dans l'activité

Compétences :
- Eviter de créer un regroupement et construire des espaces libres.

Situation *(nom du jeu)* :

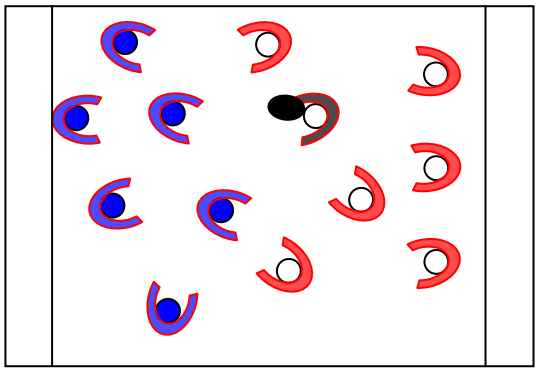
La promenade du ballon

Descriptif :
- Equipes de 6 joueurs. 2 équipes observent, les 2 autres jouent.
- L'enseignant participe au jeu.

Lieu : terrain engazonné ou non.

Matériel :
Un terrain de 30mx 15m.
Un ballon ovale.

Organisation :



Durée :
- 4 rotations de 5min.

But pour chaque équipe :
Les attaquants :
Tenter de marquer des essais, dans la zone d'en but.

Les défenseurs :
Empêcher l'équipe adverse de marquer des essais.

Contraintes et/ou règles :
Lorsque l'enseignant tend le ballon à un joueur, celui-ci le prend en mouvement, en avançant.

Lancement et déroulement du jeu :
- Pour lancer le jeu, l'enseignant se promène sur le terrain et donne le ballon à une des deux équipes.
- En cas d'arrêt de jeu (faute, ballon bloqué, …), l'enseignant rend la balle à l'équipe de son choix.

Variables (espace ; temps ; corps ; matériel):
- Les dimensions du terrain.
- Un élève peut lancer le jeu.

Critères de réussite :
- Nombre d'essais marqués.

Relances :
- Si les élèves se mettent en grappe :
  - Réduire le nombre de joueurs.
  - Donner plusieurs ballons (en abandonnant le 1ier ou en maintenant les 2 en jeu).

2 - Pour entrer dans l'activité

Compétences :
- Intégrer la notion de l'en-but et l'orientation du terrain.

Situation *(nom du jeu)* :

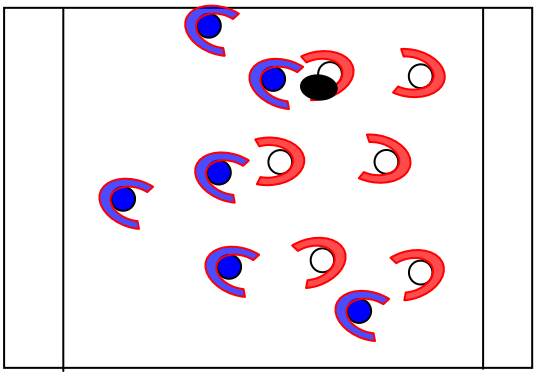
L'en-but

Descriptif :
- Approche du jeu global.
- Équipes de 6 joueurs.

Lieu : terrain engazonné.

Matériel :
- Plots souples ou lattes pour une bonne visualisation des lignes.
- 1 ballon.
- 1 espace délimité de 12m x 24m.
- 2 jeux de chasubles.

Organisation :
- 2 équipes de 6 joueurs s'opposent, les autres observent et comptent les points.
- équipes hétérogènes.



Durée :
- 7 à 10 minutes
- Possibilité de mini tournoi.

But pour chaque équipe :
Pour les attaquants, poser (aplatir) le ballon derrière la ligne d'en-but adverse.

Pour les défenseurs, empêcher l'avancée du ballon (bloquer l'adversaire, intercepter la balle, …)

Contraintes et/ou règles :
- La passe arrière n'est pas exigée.
- Interdits : croche-pieds, prise au-dessus des épaules, jeu au pied.
- Lâcher le ballon dès que l'on n'a plus 2 appuis plantaires au sol ou qu'on est immobilisé par l'adversaire.
- Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.

Lancement et déroulement du jeu :
- Le ballon est donné à une des deux équipes qui démarre du milieu du terrain.
- Quand le ballon doit être lâché par le porteur, le maître le signale.

Ex : joueur au sol avec le ballon, joueur bloqué avec le ballon, …

Variables (espace ; temps ; corps ; matériel):
- les dimensions du terrain ;
- Le nombre de joueurs dans chaque équipe.
- Compte de points : 5 points si on aplatit dans l'en-but, 1 point par « blocage ».

Critères de réussite :
- Porteurs du ballon : Aplatir le ballon (exercer une pression de haut en bas) dans la zone d'en-but.
- Non porteurs : récupérer le ballon et/ou bloquer les attaquants.

Relances :
- Si l'attaque est trop facile :
  - Réduire la largeur du terrain (favorise la confrontation).
  - Démarrer le jeu de sa zone d'en-but.

3 - Pour entrer dans l'activité

Compétences :
- S'opposer collectivement.
- Etre capable de se « lier » corporellement.

Situation *(nom du jeu)* :

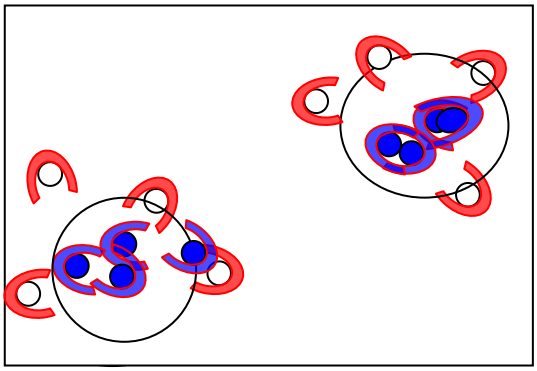
Les mariniers et les moules

Descriptif :
- Jeu à thème à effectif réduit.
- 2 groupes de 8 joueurs, avec 4 attaquants (les mariniers) et 4 défenseurs (les moules) regroupés dans une zone.

Lieu : terrain engazonné ou dojo / tapis.

Matériel :
Plusieurs zones de 5mx5m au moins.
Un cercle est tracé au centre de chaque zone.

Organisation :



Durée :
- Durée totale de 10 à 15 min.
- Plusieurs manches de 1min30s.

But pour chaque équipe :
Pour les attaquants (les mariniers):
- Désolidariser les moules.
- Les sortir de la zone.

Pour les défenseurs (les moules) :
- Se lier.
- Résister le plus longtemps possible.

Contraintes et/ou règles :
- Ne pas faire mal, ne pas se laisser faire mal et ne pas se faire mal.

Lancement et déroulement du jeu :
- Au début du jeu, les moules sont réparties en petits groupes dans les cercles. Les joueurs sont assis et liés les uns aux autres.
- Les mariniers, au signal, pénètrent dans la zone et tentent de les sortir du cercle.

Variables (espace ; temps ; corps ; matériel):
- Le diamètre du cercle.
- Le nombre de moules et de mariniers.
- Le temps de jeu.
- Les positions de départ des uns et des autres.

Critères de réussite :
- Pour les mariniers : un point par moule sortie.
- Pour les moules: résister au maximum pour ne pas se faire sortir du cercle.

Relances :
- Si les mariniers gagnent trop rapidement :
  - Elargir le diamètre du cercle.
  - Diminuer le nombre de mariniers.
  - Se déplacer à genoux.

Si les mariniers n'utilisent que des saisies aux bras, leur demander d'utiliser d'autres stratégies.

4 - Pour apprendre et progresser
Prendre part au jeu

Compétences :
- Maîtriser le ballon lors de déplacements
- Accepter le contact avec l'autre
- Prendre part au jeu

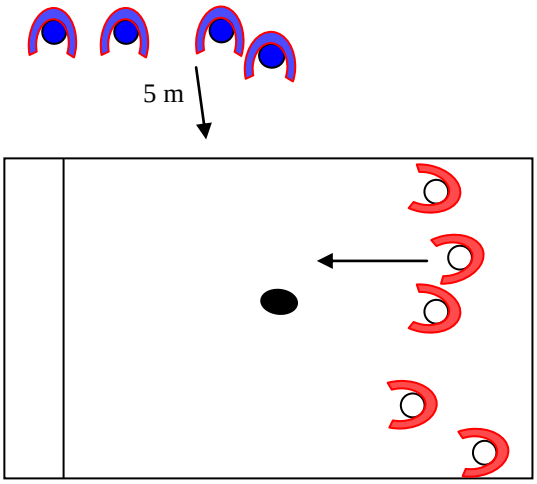
Les chasseurs

Descriptif :
- Jeu sur réglé à effectif réduit (4 contre 4)
- Les attaquants doivent marquer des essais malgré l'opposition des défenseurs.
- L'arrivée des défenseurs se fait latéralement, ce qui limite la pression sur les attaquants.

Lieu :
- Terrain engazonné.

Matériel :
- 1 ballon par terrain.
- terrain délimité de 15 m x 10 m.
- 2 jeux de chasubles.

Organisation :
- 2 équipes de 4 joueurs : Les élèves sont regroupés selon leur degré d'acceptation



Durée :
10 à 15 minutes selon l'organisation choisie (un seul terrain ou terrains en parallèle)

But pour chaque équipe :
- *Pour les attaquants,* aplatir le ballon derrière la ligne d'en-but adverse.
- *Pour les défenseurs*, 'empêcher de marquer.

Règles à respecter :
- Interdits : croche-pieds, prise au-dessus des épaules, jeu au pied.
- Lâcher le ballon dès que l'on n'a plus 2 appuis plantaires au sol ou qu'on est immobilisé par l'adversaire.

Lancement et déroulement du jeu :
- Au début du jeu le ballon est au sol dans le terrain des attaquants.
- Les défenseurs sont placés à l'extérieur de leur terrain, à 5 mètres de la ligne de touche.
- Le jeu débute lorsqu'un attaquant s'empare du ballon.
- Les défenseurs rentrent tous sur le terrain en même temps

Variables (espace ; temps ; corps ; matériel):
- Les dimensions du terrain.
- Départs décalés (les défenseurs rentrent progressivement sur le terrain)
- Position du ballon au lancement du jeu
- Nombre de joueurs (surnombre)

Critères de réussite :
- Pour tous les élèves : accepter le contact
- Porteur du ballon : Aplatir le ballon (exercer une pression de haut en bas) dans la zone d'en-but.

Non porteur : aller bloquer l'attaquant.

Relances :
- ➢ Si on veut favoriser les contacts :
- Réduire la largeur du terrain.
- Introduire un surnombre.

Délimiter des zones d'intervention pour les défenseurs.

5 - Pour apprendre et progresser
Prendre part au jeu

Compétences :
- Dédramatiser les contacts et impliquer tous les joueurs

Situation *(nom du jeu)* :

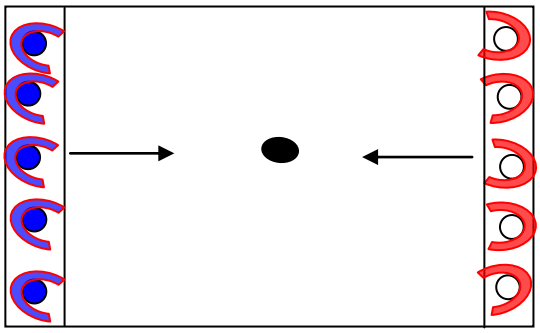
Le béret

Descriptif :
- Jeu traditionnel adapté.
- Opposition un contre un.
- S'emparer le premier du ballon pour aller le poser (aplatir) derrière la ligne d'en-but adverse.

Lieu :
- Terrain engazonné.

Matériel :
- Plots souples ou lattes pour une bonne visualisation de la ligne d'en-but.
- 1 ballon par terrain.
- 2 ou 3 espaces délimités de 10m x 5m.
- 2 ou 3 jeux de chasubles.

Organisation :
- 2 équipes de 5 joueurs maximum s'opposent.
- 2 ou 3 terrains en parallèle (pour favoriser l'action).
- équipes hétérogènes.
- Les joueurs sont numérotés, comme au traditionnel jeu du béret.



Durée :
- Variable selon le nombre de joueurs avec au minimum 2 passages par joueur.

But pour chaque équipe :
- *Pour celui qui s'empare du ballon*, aller poser (aplatir) le ballon derrière la ligne d'en-but adverse.
- *Pour l'autre*, l'empêcher de marquer.

Contraintes et/ou règles :
- Interdits : croche-pieds, prise au-dessus des épaules, jeu au pied.
- Lâcher le ballon dès que l'on n'a plus 2 appuis plantaires au sol ou qu'on est immobilisé par l'adversaire.

Lancement et déroulement du jeu :
- A l 'appel de leur numéro, les 2 joueurs concernés courent vers le ballon.
- Le premier qui s'en saisit doit aplatir derrière la ligne adverse.
- L'autre devient défenseur et doit l'en empêcher (en le bloquant).

Variables (espace ; temps ; corps ; matériel):
- Les dimensions du terrain.
- La différenciation des rôles : l'équipe des joueurs attaquants est désignée.
- Départs décalés (un joueur part avant l'autre).
- Le compte des points : 3 points si on aplatit dans l'en-but adverse, 1 point par blocage.

Critères de réussite :
- Porteur du ballon : Aplatir le ballon (exercer une pression de haut en bas) dans la zone d'en-but.

Non porteur : bloquer l'attaquant.

Relance :
- Appeler deux numéros pour introduire le jeu de passe.
- Appeler deux attaquants pour un défenseur.

6 - Pour apprendre et progresser
Maîtriser le ballon lors des déplacements

Compétences :
- Maîtriser le ballon lors de déplacements.

Situation *(nom du jeu)* :

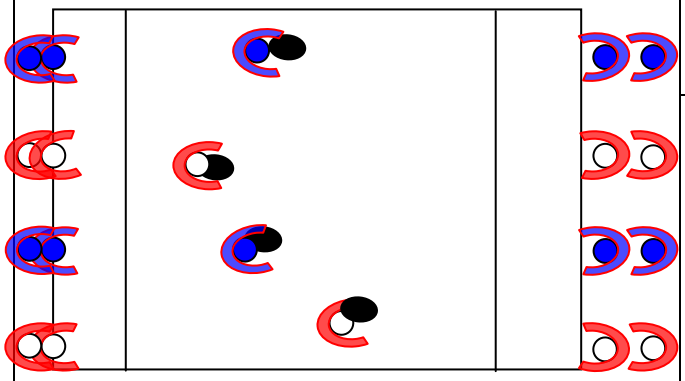
Le relais-passes

Descriptif :
- Jeu de manipulation de balle et de coopération en relais.
- Equipes de 4 à 5 joueurs.

Lieu : terrain engazonné ou non.

Matériel :
- Plots.
- 1 ballon par équipe.
- Espace(s) délimité(s) de 10m x 10m ou 15x15m.

Organisation :



Durée :
5 à 10 minutes.

But pour chaque joueur :
- Courir, ramasser le ballon, le transporter puis l'aplatir.

Contraintes et/ou règles :
- Ne pas se toucher.

Lancement et déroulement du jeu :
- Au signal, un joueur de chaque équipe traverse le terrain le plus vite possible pour transmettre le ballon. Cette passe doit se faire avant la zone matérialisée.

Variables (espace ; temps ; corps ; matériel):
- Dimension du terrain
- La largeur de la « zone de passes »
- Courir en portant le ballon de différentes façons : à une main, à deux mains …

Critères de réussite :
Deux possibilités :
- L'équipe gagnante est celle dont tous les joueurs sont revenus à leur point de départ en premier.
- L'équipe gagnante est celle qui a effectué le plus de passages en un temps donné (exemple 2 min.).

Relances :
- Si les élèves ont du mal à réussir la passe :
  - Réduire la « zone de passes ».
  - Passer le ballon de la main à la main

7- Pour apprendre et progresser
Maîtriser le ballon lors des déplacements

Compétences :
- Manipuler, contrôler, maîtriser le porter de balle.

Situation *(nom du jeu)* :

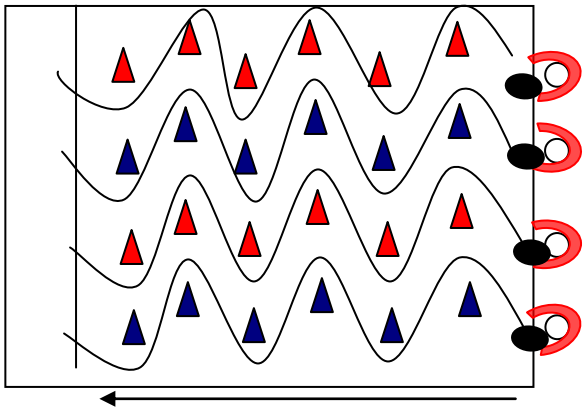
Porter

Descriptif :
- Situation individuelle de manipulation.
- Équipes de 4 à 5 joueurs.

Lieu : Terrain engazonné.

Matériel :
- Plots souples ou lattes pour une bonne visualisation de la ligne d'en-but.
- 2 ballons par équipe.
- 1 cerceau pour le point de départ de chaque équipe.
- 5 plots assez hauts pour le slalom.

Organisation :
La classe est divisée en équipes qui s'opposent sur des parcours en parallèle.



Durée :
- Le jeu s'arrête lorsqu'une équipe a marqué 5 points.
- Possibilité de faire plusieurs manches.

But pour chaque équipe :
Être le premier à aplatir le ballon dans l'en-but après avoir effectué un slalom et touché chaque plot de sa main libre.

Contraintes et/ou règles :
Si un plot n'est pas touché, le joueur revient sur ses pas.

Lancement et déroulement du jeu :
- Au départ, un joueur de chaque équipe se trouve dans le cerceau de départ un ballon à la main.
- Au signal du meneur, le joueur au départ doit effectuer le slalom en touchant chaque plot de sa main libre.
- En sortie de slalom, il faut aplatir le ballon dans la zone d'en-but.
- Le premier joueur à avoir aplati marque 1 point pour son équipe.

Variables (espace ; temps ; corps ; matériel):
- Les dimensions du terrain ;
- Le nombre de plots ;

Critères de réussite :
- Aplatir le ballon (exercer une pression de haut en bas) dans la zone d'en-but.
- Toucher chaque plot de sa main libre.
- Changer le ballon de main pour pouvoir toucher le plot dans les meilleures conditions.

Pour s'assurer que les plots sont touchés, demander aux élèves de les faire tomber (avec la main !). Dans ce cas, un partenaire est chargé de les remettre en place.

Relance :
- Remplacer les plots par des joueurs. Le coureur doit repousser chaque joueur tout en protégeant le ballon avec son bras libre. (cela permet de développer le geste du raffut)

8 - Pour apprendre et progresser
Maîtriser le ballon lors des déplacements

Compétences :
- Maîtriser le ballon (saisir, aplatir, passer) lors de déplacements.

Situation *(nom du jeu)* :

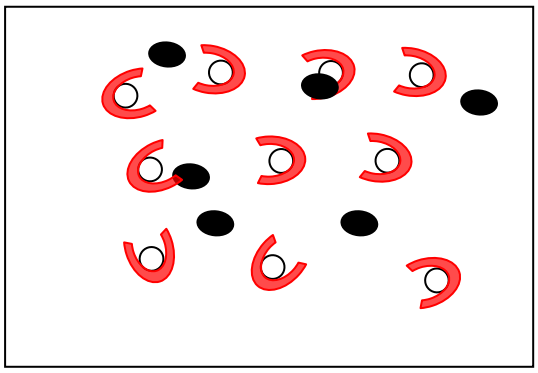
Ramasse miettes

Descriptif :
- Jeu de manipulation de balle et de coopération.
- Un groupe de 10 joueurs.

Lieu : terrain engazonné.

Matériel :
- Plots.
- 1 ballon par joueur puis un pour deux.
- Espace(s) délimité(s) de 10m x 10m ou 15x15m.
- 2 jeux de chasubles par terrain.

Organisation :



Durée :
- 7 à 10 minutes.

But pour chaque joueur :
- Courir, ramasser le ballon, le transporter puis l'aplatir.

Contraintes et/ou règles :
- Ne pas se toucher.

Lancement et déroulement du jeu :
- Au départ, les ballons sont posés au sol.
- Les joueurs trottinent librement dans l'espace.
- Au signal, chaque joueur ramasse le ballon le plus proche. Il se déplace sur quelques mètres puis le repose.

Variables (espace ; temps ; corps ; matériel):
- Nombre de ballons
- Dimension du terrain

Critère de réussite :
- Ramasser, se déplacer et **aplatir** le ballon sans le faire tomber.

Relances :
- Lancer en l'air le ballon avant de l'aplatir.
- Constitution de 2 groupes, avec chasubles, sur le même terrain (avec un ballon pour deux) :
  - passer à un joueur de la même couleur de chasuble qui l'aplatit.
  - passer à un joueur de l'autre couleur de chasuble qui l'aplatit.

9 - Pour apprendre et progresser
Maîtriser le ballon lors des déplacements

Compétences :
- Maîtriser le ballon lors de déplacements.
- Prendre rapidement des repères visuels.

Situation *(nom du jeu)* :

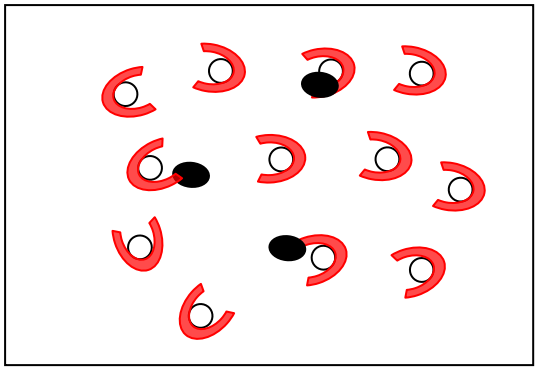
Méli Mélo

Descriptif :
- Jeu de manipulation de balle et de coopération.
- Un groupe de 12 à 16 joueurs.

Lieu : terrain gazonné ou non.

Matériel :
- Plots.
- Au moins 3 ballons par terrain.
- Espace(s) délimité(s) de 10m x 10m ou 15x15m.
- 2 jeux de chasubles par terrain.

Organisation :



Durée :
- 7 à 10 minutes.

But pour chaque joueur :
- Courir, passer et réceptionner le ballon.

Contraintes et/ou règles :
- Ne pas se toucher.

Lancement et déroulement du jeu :
- Les joueurs trottinent librement dans l'espace.
- Chaque porteur de balle réalise une passe en fonction de la consigne donnée : passe à gauche, à droite, vers l'avant, vers l'arrière, d'une seule main, à deux mains, au-dessus de la tête, …

Variables (espace ; temps ; corps ; matériel):
- Nombre de ballons
- Dimension du terrain

Critère de réussite :
- Passer et réceptionner le ballon sans le faire tomber.

Relances :
- Constitution de 2 groupes, avec chasubles, sur le même terrain :
  - en respectant les consignes : passe à un joueur de la même couleur de chasuble, passe à un joueur de l'autre couleur de chasuble.
  - avec comptage du nombre de passes réussies par groupe.

10 - Pour apprendre et progresser
Avancer et gagner du terrain collectivement

Compétences :
- Fixer les défenseurs ;
- Créer des espaces libres et les utiliser ;
- Progresser collectivement en utilisant la puissance du collectif ;
- Intégrer les notions de « couloir », « porte », ou « intervalle ».

Situation *(nom du jeu)* :

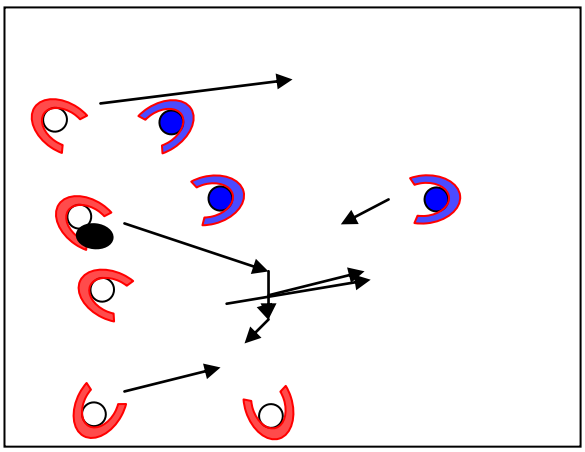
Chercher sa route

Descriptif :
- Jeu à thème à effectif réduit, avec surnombre des attaquants (5 contre 3).
- Les attaquants doivent aller marquer des essais malgré l'opposition des défenseurs.

Lieu : terrain engazonné.

Matériel :
Un terrain de 15m x 15m.
Un ballon ovale par équipe.

Organisation :



Durée :
- Après 5 passages, les rôles sont inversés.

But pour chaque équipe :
Pour les attaquants :
- Traverser le terrain pour aller marquer des essais ;
- Fixer les défenseurs puis utiliser les espaces libres.

Pour les défenseurs :
- Empêcher les attaquants de marquer des essais ;
- Gêner la circulation du ballon.

Contraintes et/ou règles :
Les passes ne sont pas obligatoires mais il faut utiliser le surnombre.

Lancement et déroulement du jeu :
- Au début du jeu, le ballon est au sol ; au signal, il est saisi par un attaquant.
- Les défenseurs se trouvent à 3m.
- L'équipe qui a marqué le plus d'essais après 5 passages à gagner.

Variables (espace ; temps ; corps ; matériel):
- Les dimensions du terrain ;
- La distance entre les 2 équipes;
- Les droits des défenseurs : plaquer, ceinturer ou repousser, intercepter ou récupérer le ballon ou non, droit de contre-attaquer…

Critères de réussite :

Pour les attaquants :
- Nombre d'essais marqués sur plusieurs attaques;
- Formes de jeu utilisées : déployé, pénétrant, contournant, regroupements, passage d'une forme à l'autre (le trajet du ballon peut être un indicateur de la réussite de l'action).

Pour les défenseurs :
- Placement entre le ballon et leur en-but ;
- Anticipation sur le déplacement des attaquants ;
- Action sur les attaquants : gêner, repousser, ceinturer, plaquer ;
- Contre-attaque éventuelle.

Relances :
- Augmenter les droits des défenseurs ;
- Susciter un nombre de passes plus important entre les attaquants ;
- Permettre la contre-attaque.

11- Pour apprendre et progresser
Avancer et gagner du terrain collectivement

Compétences :
- Utiliser le surnombre pour conserver le ballon
- Eloigner le ballon des défenseurs
- Aller dans les espaces libres

Situation *(nom du jeu)* :

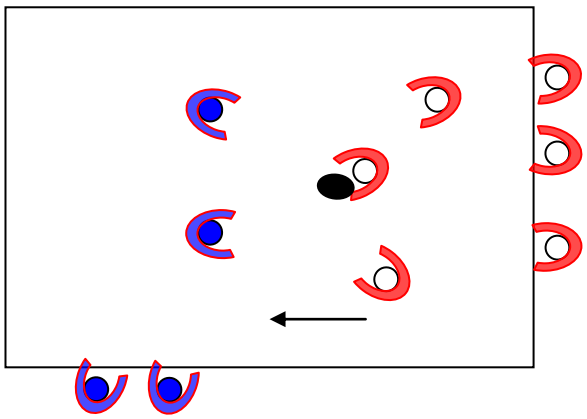
Les éclaireurs

Descriptif :
- Jeu à thème à effectif réduit, avec surnombre des attaquants (3 contre 2 ou 6 contre 3).
- Les attaquants doivent aller marquer des essais malgré l'opposition des défenseurs.

Lieu :
- Terrain gazonné.

Matériel :
Un terrain de 15m x 8m (pour 3 contre 2) ou de 30m x 15m (pour 6 contre 3).
Un ballon ovale par équipe.

Organisation :



Durée :
- Après 5 passages, les rôles sont inversés.

But pour chaque équipe :
Pour les attaquants :
- Traverser le terrain pour aller marquer des essais ;
- Sortir le ballon de la « cage* » ou éviter de le faire prendre dans la cage.

Pour les défenseurs :
- Empêcher les attaquants de marquer des essais ;
- Gêner la circulation du ballon.

Contraintes et/ou règles :
Quand le ballon est bloqué dans la « cage », les attaquants repartent de leur en-but.

Lancement et déroulement du jeu :
- Au début du jeu, le ballon, posé au sol, est saisi par un attaquant désigné qui donne ainsi le signal du départ.
- Les défenseurs se trouvent à 3m de lui.
- L'équipe qui a marqué le plus d'essais après 5 passages à gagner.

Variables (espace ; temps ; corps ; matériel):
- L'effectif et la nature du surnombre : 3/2, 4/3, 6/3…
- Les dimensions du terrain ;
- Le lancement du jeu ;
- La distance entre les 2 équipes.
- Les droits des défenseurs : toucher, ceinturer, plaquer.

Critères de réussite :
- Les attaquants parviennent à marquer des essais ;
- Ils conservent le ballon en contournant les défenseurs et en utilisant les espaces libres ;
- Ils évitent les regroupements ou ne se laissent pas enfermer dans la « cage » ;
- Les défenseurs sont placés entre le ballon et leur en-but ;
- Ils participent aux regroupements ;
- Ils gênent les attaquants.

Relances :
- Réduire la largeur du terrain pour favoriser les regroupements ou le jeu pénétrant ;
- Elargir le terrain pour favoriser le jeu contournant.
- Donner une consigne aux défenseurs pour permettre aux attaquants de mieux utiliser le surnombre : les défenseurs sur le même attaquant, chaque défenseur sur un attaquant différent, les défenseurs sur le porteur du ballon.

* le ballon est en « cage » quand il est saisi par plusieurs joueurs et qu'il ne peut pas sortir de l'attroupement.

12- Pour apprendre et progresser
Accepter le contact avec l'autre - Ceinturer

Compétence :
- Maîtriser le contact avec le sol et avec les partenaires lors des déplacements

Situation *(nom du jeu)* :

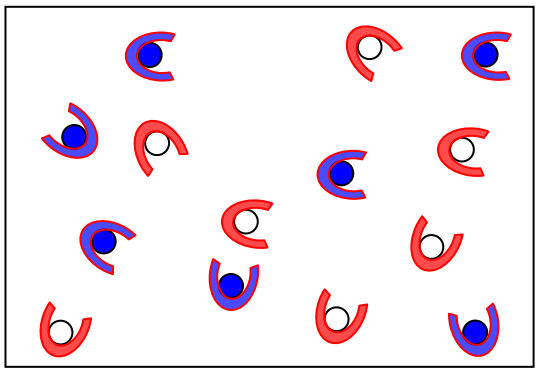
Les coyotes et les kangourous

Descriptif :
- 2 équipes de 6 à 10 joueurs. Constitution de binômes avec un attaquant et un défenseur.

Lieu : terrain engazonné ou dojo.

Matériel :
Un terrain de 10mx10m à 15mx15m.

Organisation :



Durée :
- Durée totale du jeu : 15 min.
- Phase de 2min.

But pour chaque équipe :
Les attaquants :
Se déplacer pieds joints sans se faire attraper.

Les défenseurs :
Attraper et faire tomber les attaquants.

Contraintes et/ou règles :
- Les défenseurs n'attrapent pas plus haut que la ceinture.

Lancement et déroulement du jeu :
- Les attaquants se déplacent pieds joints. Les défenseurs se déplacent 4 pattes sans sortir de l'espace.

Variables (espace ; temps ; corps ; matériel):
- Les attaquants ont un ballon dans les mains.
- Les défenseurs peuvent faire tomber autant d'attaquants qu'ils ne veulent.
- La dimension du terrain.
- Le nombre de joueurs.
-

Critères de réussite :
- Pour les défenseurs : un point par attaquant tombé.
- Pour les attaquants : repousser au maximum le moment de se faire attraper.

Relance :
- Si les défenseurs sont en échec ou les attaquants fatigués, réduire la dimension du terrain.
- Les attaquants tombés sortent de l'espace : dans ce cas, le but est d'éliminer les attaquants le plus vite possible.

13 - Pour apprendre et progresser
Accepter le contact avec l'autre - Ceinturer

Compétences :
- Maîtriser le contact avec le sol et avec les partenaires lors des déplacements

Situation *(nom du jeu)* :

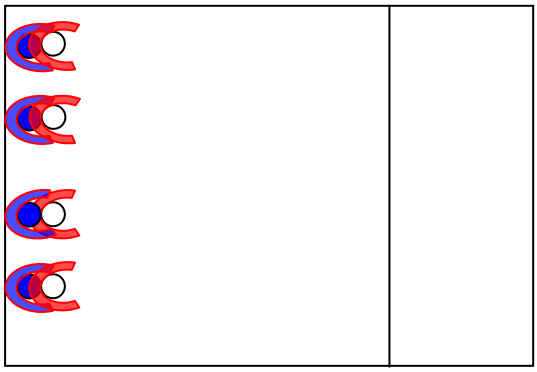
Les lapins et les renards

Descriptif :
- 2 équipes de 6 à 10 joueurs.
- Ligne à 3m de l'arrivée.

Lieu : terrain engazonné ou un dojo (ou tapis).

Matériel :
Un terrain de 10mx10m.

Organisation :



Durée :
- Durée totale du jeu : 10 min.
- Durée de chaque phase : 30 s.

But pour chaque équipe :
Les attaquants :
Franchir la ligne.

Les défenseurs :
Attraper, maintenir, mettre au sol et empêcher d'avancer.

Contraintes et/ou règles :
- Utiliser l'ensemble des bras pour ceinturer.
- Les attaquants doivent rester à 4 pattes.
- Respect de la règle : ne pas faire mal, ne pas se faire mal.

Lancement et déroulement du jeu :
- Les attaquants sont à 4 pattes. Les défenseurs à genoux les ceinturent.
- Au signal les attaquants doivent rejoindre la ligne.

Variables (espace ; temps ; corps ; matériel):
- Position des joueurs : *départ debout pour l'attaquant et/ou le défenseur, avec ou sans prise préalable pour les défenseurs*
- Placement des joueurs *(l'un devant l'autre, côte à côte).*
- Distance de la ligne d'arrivée.
- Jeu dans un temps donné.

Critères de réussite :
- Un point pour l'attaquant si la ligne est franchie.
- Un point pour le défenseur si l'attaquant n'a pas franchi la ligne.

Relances :
- Si l'attaquant n'arrive pas à avancer :
  - Départ sans contact préalable ; côte à côte ou l'un derrière l'autre.
- Si l'attaquant progresse trop rapidement :
  - Donner un ballon à l'attaquant.

14 - Pour apprendre et progresser encore …
Construire la notion d'espace libre

Compétences :
- Créer des intervalles.
- Marquer des essais en variant les formes de jeu.

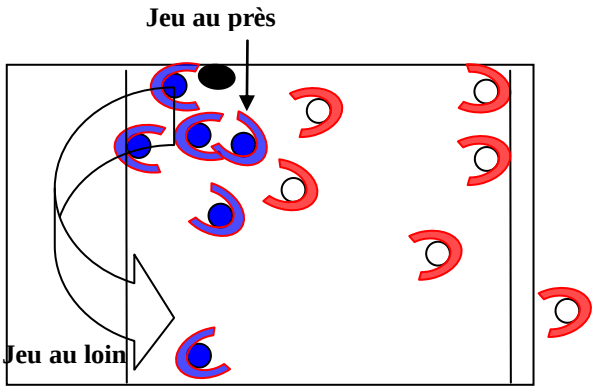
Jeu au près, jeu au loin

Descriptif :
- Jeu dirigé à effectif total (6 contre 6)
- Les attaquants doivent réagir aux différentes consignes de l'enseignant tout au long du jeu
- Les défenseurs doivent empêcher les attaquants de marquer et récupérer le ballon tout en se replaçant au gré des consignes.

Lieu :
- Terrain engazonné.

Matériel :
- 1 ballon par terrain.
- terrain délimité de 15 m x 25 m.
- 2 jeux de chasubles.

Organisation :
- Deux équipes de 6 joueurs.



Durée :
- 7 minutes

But pour chaque équipe :
- *Pour les porteurs du ballon,* progresser en alternant regroupements et jeu déployé et marquer.

- *Pour les non porteurs du ballon*, empêcher la progression et récupérer le ballon.

Règles à respecter :
- Interdits : croche-pieds, prise au-dessus des épaules, jeu au pied.
- Lâcher le ballon dès que l'on n'a plus 2 appuis plantaires au sol ou qu'on est immobilisé par l'adversaire.

Lancement et déroulement du jeu :

- Le ballon est donné à une équipe.
- L'équipe en possession de la balle affronte directement les défenseurs (regroupement/jeu au près) sans perdre la balle.
- Au signal de l'enseignant, les attaquants tentent de contourner, soit en passant le ballon, soit en le portant (jeu au loin).
- Le jeu évolue en fonction des consignes de l'enseignant.

Variables (espace ; temps ; corps ; matériel) :
- Dimension du terrain.

Critères de réussite :
- Porteur du ballon : Enchaîner deux temps de jeu (au près, au loin).
- Non porteur : Empêcher la progression et récupérer le ballon pour marquer.

Relances :

15 - Pour apprendre et progresser encore …
S'organiser collectivement en fonction de zones

Compétences :
- Faire des choix en fonction des zones d'en-but et de la disposition adverse.
- Accepter le contact avec l'autre
- Adapter ses déplacements en fonction des zones à atteindre

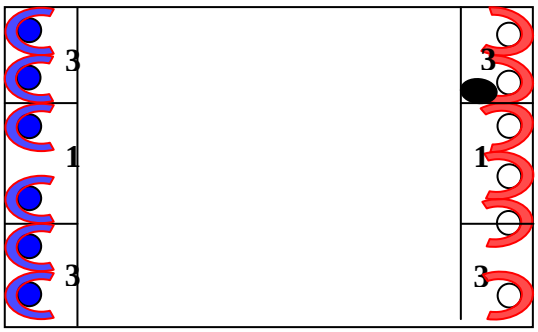
Les cibles

Descriptif :
- Jeu sur réglé à effectif total (6 contre 6)
- Les attaquants doivent marquer plus de points que les adversaires en ciblant les zones d'en-but.
- Les défenseurs doivent empêcher les attaquants de marquer et récupérer le ballon.

Lieu :
- Terrain engazonné.

Matériel :
- 1 ballon par terrain.
- terrain délimité de 12 m x 24 m.
- 2 jeux de chasubles.

Organisation :
- 2 équipes de 6 joueurs



Durée :
10 à 15 minutes selon l'organisation choisie (un seul terrain ou terrains en parallèle)

But pour chaque équipe :
- *Pour les attaquants,* aplatir le ballon derrière la ligne d'en-but adverse en cherchant à marquer plus de points que l'adversaire.

- *Pour les défenseurs*, empêcher de marquer.

Règles à respecter :
- Interdits : croche-pieds, prise au-dessus des épaules, jeu au pied.
- Lâcher le ballon dès que l'on n'a plus 2 appuis plantaires au sol ou qu'on est immobilisé par l'adversaire.

Lancement et déroulement du jeu :

- Au début du jeu les équipes sont dans leur en-but.
- Le ballon est donné à l'une des deux équipes.

Variables (espace ; temps ; corps ; matériel):
- Les dimensions et valeurs des zones-cibles.
- La position des équipes au début du jeu.
- Position du ballon au lancement du jeu.

Critères de réussite :
- Porteur du ballon : Atteindre la zone cible et marquer un maximum de points

Non porteur : Protéger les zones de marque, repousser l'adversaire et récupérer le ballon

16 - Pour apprendre et progresser encore …
Construire la notion d'espace libre

Compétences :
- Savoir utiliser un espace libre pour progresser.

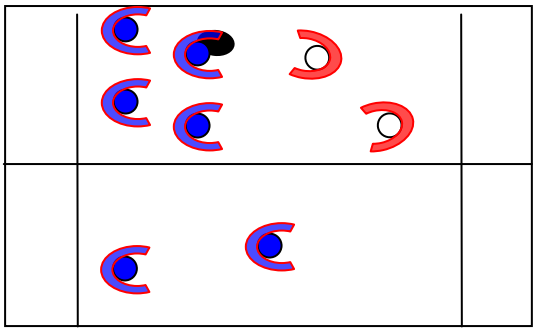
Les couloirs

Descriptif :
- Jeu sur réglé à effectif réduit (6 contre 2)
- Les attaquants doivent marquer des essais et éviter d'en encaisser
- Les défenseurs doivent empêcher les attaquants de marquer et récupérer le ballon.

Lieu :
- Terrain engazonné.

Matériel :
- 1 ballon par terrain.
- terrain délimité de 15 m x 15 m divisé en deux couloirs.
- 2 jeux de chasubles.

Organisation :
- 6 attaquants : 4 dans un couloir et 2 dans l'autre. (ils ne doivent pas changer de couloir.
- 2 défenseurs qui se déplacent sur tout le terrain.



Durée :
10 à 15 minutes selon l'organisation choisie (un seul terrain ou terrains en parallèle)

But pour chaque équipe :
- *Pour les attaquants,* aplatir le ballon derrière la ligne d'en-but adverse en cherchant à utiliser les espaces libres.

- *Pour les défenseurs*, empêcher la progression, récupérer le ballon et marquer.

Règles à respecter :
- Interdits : croche-pieds, prise au-dessus des épaules, jeu au pied.
- Lâcher le ballon dès que l'on n'a plus 2 appuis plantaires au sol ou qu'on est immobilisé par l'adversaire.

Lancement et déroulement du jeu :
- Au début les équipes sont en place.
- Le ballon est donné aux quatre attaquants.

Variables (espace ; temps ; corps ; matériel) :
- Les dimensions des couloirs
- La position et le nombre d'attaquants dans chaque couloir.
- Position du ballon au lancement du jeu.

Critères de réussite :
- Porteur du ballon : Progresser en utilisant les espaces libres et marquer.
- Non porteur : Empêcher la progression et récupérer le ballon pour marquer.

Relances :
- ➢ Si on veut favoriser les regroupements :
- Diminuer la largeur des couloirs.
- ➢ Si on veut favoriser le jeu déployé :
- Augmenter la largeur des couloirs.
- ➢ Si on veut favoriser les contacts :
- Diminuer le surnombre.
- ➢ Si on veut favoriser les échanges entre couloirs :
  Equilibrer le nombre d'attaquants par couloir.

J'EVALUE CE QUE JE SAIS FAIRE (1) : J'ai beaucoup de difficultés — J'y parviens de temps en temps — J'y parviens à chaque fois

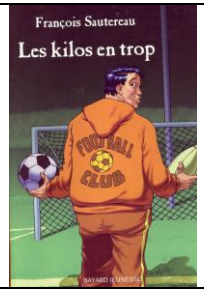
Je colorie le ballon de la couleur qui convient :	⬭
Le ballon : Je suis capable de : 1- donner le ballon…… 2- donner le ballon, en regardant **à qui je le passe**…….. 3- donner le ballon, **vers l'arrière**, à un partenaire…….	
Passer : Je suis capable de : 4- faire une passe **courte**, *à l'arrêt* …… *en me déplaçant*…… 5- faire une passe **longue**, *à l'arrêt*…… *en me déplaçant*…… 6- faire une passe à 1 joueur démarqué (pour faire progresser le ballon)…….	
Recevoir : Je suis capable de : 7- aller chercher le ballon, dans les mains de mon partenaire… 8- réceptionner une passe **courte**…… **longue**…… 9- **continuer l'action** après avoir reçu le ballon……	
Espace/Temps : Je suis capable de : 10- reconnaître le but où **j'attaque**…… **je défends**…… 11- reconnaître le moment où **j'attaque**…… **je défends**…… 12- avancer, **droit vers le but**, malgré les adversaires…… 13- me placer dans les espaces **libres**…… 14- me placer pour *intercepter* une passe adverse…… 15- me replacer, **dans le sens de l'attaque**, après avoir fait une passe……..	
Les contacts : Je suis capable de : 16 me salir…… accepter de tomber …… être bousculé…… 17 être plaqué…… bousculer…… plaquer……	

Je colorie le ballon de la couleur qui convient	⬭
Arrêter : Je suis capable de : 18- m'opposer à l'adversaire **en le touchant**…… **en le ceinturant**…… **en le plaquant**……	
Aider : Je suis capable de : 19- aider le porteur du ballon, **en le faisant avancer vers le but**…… **en le protégeant**…… 20- aider mon partenaire, **en occupant un espace libre**…… **à arrêter un adversaire**…… 21- aider mon équipe, **en revenant rapidement défendre**……	
Mes rôles : Je suis capable de : 22 ne pas rester seul, à attendre…… participer aux actions menées par mon équipe…… arbitrer…… 23 remplir une fiche d'observation…… remplir une feuille de marque…… gérer le temps avec un chronomètre……	
Respecter : Je suis capable de : 24- accepter les décisions de **l'arbitre**…… 25- respecter mes **adversaires**…… 26- respecter mes **partenaires**…… 27- me *taire* quand l'arbitre parle…… 28- *ne pas insulter* les autres…… 29- stopper mon action pour **ne pas faire mal**…… 30- *ne pas me moquer* du perdant, du maladroit…… 31- **encourager**, reconnaître une belle action…… 32- **ranger** le matériel…… 33- laisser **propre** l'endroit où je suis……	

Balle ovale au travers des différents domaines d'apprentissage

<table>
<tr><td>Compétences</td><td>Pistes d'exploitation possibles

- à partir du roman <u>« Les kilos en trop »</u>

- à partir d'extraits de la revue EPS1 n° 131, février 2007</td><td colspan="2"> 
</td><td>
</td></tr>
<tr><td>1 - MAITRISE DE LA LANGUE FRANCAISE
Lecture, écriture</td><td colspan="3">Réflexion sur :
- construction du roman : chapitres bien identifiés
- Traduction des sentiments au travers de l'histoire :
étude des mots, des comparaisons, des oppositions. « sa déception fut comme une douleur aiguë ». « alors le soleil disparut, la joie s'éteignit pour Sébastien »
- Etude de deux sports avec leurs qualités et les différences</td></tr>
<tr><td>6 - COMPETENCES SOCIALES ET CIVIQUES

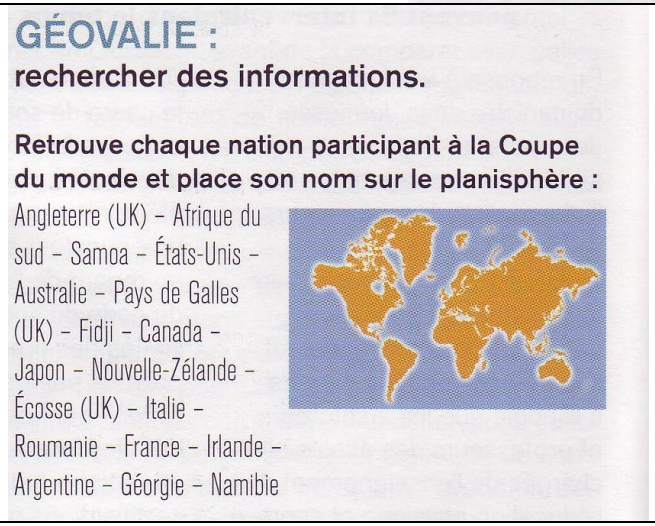
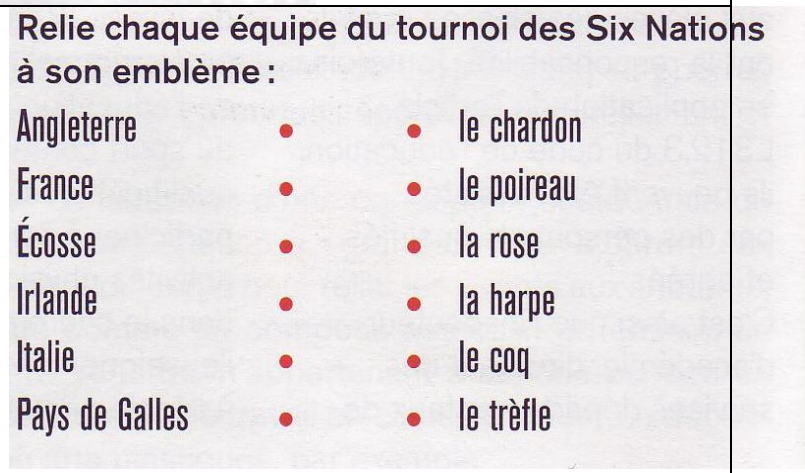
Thèmes possibles</td><td>➔l'estime de soi :
• le regard des autres : entraîneurs, joueurs, docteur
• se sentir à la hauteur
• prendre de l'assurance
• vouloir être différent (se priver de nourriture)
• rêve et réalités : se connaître et se reconnaître (avoir une passion, être plus ou moins apte à)
➔ construire son identité sociale
➔ avoir un problème : les étapes
- se renfermer sur soi
- ne pas en parler à ses proches
- la morosité générale
- le manque de concentration
- l'incompréhension de l'entourage
➔ l'aide et la confiance face à l'indifférence : la personne ressource
- extérioriser sa peine
- se confier à ses proches
➔ la sexualité :
- le regard des Filles
➔ la différence : - petit mangeur/gros mangeur</td><td colspan="2">- rapide / plus lent
➔ l'exclusion :
- la sélection face à la performance, l'élitisme
➔ l'intégration :
- gros club ≠ club de proximité, sa ville, son quartier, ses copains d'immeuble ou d'école
- l'ouverture aux autres ou à autre chose : essai sur le rugby
➔ la cellule familiale :
- l'absence de Père
- besoin d'affection
➔ les Valeurs :
- l'accueil
- la convivialité
- la solidarité
- l'effort (physique, moral)
- le travail / l'argent : tout se gagne
- la défaite, l'échec : le point de vue et les représentations
➔ sentiment d'appartenance :
faire partie d'une équipe, d'un groupe, d'un club, de sa cité, de sa ville…</td></tr>
</table>

<table>
<tr>
<td>1 - MAITRISE DE LA LANGUE FRANCAISE

Etude de la langue française

Grammaire,
Conjugaison
Orthographe
Vocabulaire</td>
<td>Conjugaison et Ecriture : Concordance des temps

Vocabulaire</td>
<td>
</td>
</tr>
<tr>
<td>5 - CULTURE HUMANISTE

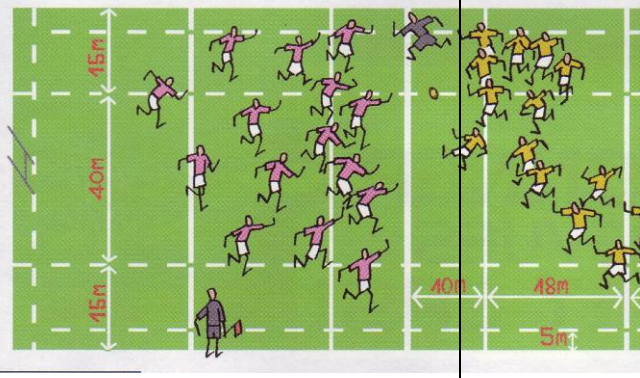
Histoire Géographie</td>
<td>Carte des grands clubs</td>
<td> 
</td>
<td> 
</td>
</tr>
</table>

<table>
<tr>
<td>5 - CULTURE HUMANISTE

Arts visuels
Education musicale</td>
<td>
CULTUR' OVALIE : connaître des faits culturels différents.

Regarde cette photo, lis le texte et réponds aux questions :
Que font ces joueurs de rugby ? . . . . . .
De quel pays sont-ils ? . . . . . .

Avant chaque match, les rugbymen néo-zélandais exécutent le « haka ». Coutume ancestrale maori, cette danse chantée s'exprimait différemment selon l'événement : elle pouvait débuter des festivités, souhaiter la bienvenue et, dans une forme autre, elle entamait les hostilités entre guerriers en guise de défi à l'ennemi que l'on fixait droit dans les yeux : si le « haka » n'était pas dansé en totale synchronisation, cela pouvait être considéré comme un mauvais présage pour la bataille à venir.
</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>3 - LES PRINCIPAUX ELEMENTS MATHEMATIQUES ET LA CULTURE SCIENTIFIQUE ET TECHNOOGIQUE</td>
<td>La Nutrition
La diététique
Le surpoids
Le corps et les privations</td>
<td>
MATH' OVALIE : exploiter des données numériques et résoudre un problème concret.

A partir des indications métriques portées sur le schéma, calcule :
– la largeur du champ de jeu : . . . . .
– sa longueur : . . . . .
– son périmètre : . . . . .
– sa superficie : . . . . .


</td>
</tr>
</table>

CII - Module d'apprentissage « jeux collectifs, traditionnels avec une balle ovale »

RENCONTRE USEP BALLE OVALE CII - Jeux retenus CII :

1 - L'horloge :
5 élèves (rouge) constituent un cercle (= l'horloge) se font passer le ballon en passes arrières
Pendant ce temps, 5 élèves (bleu) placés en colonne, courent en relais autour du cercle formé par les joueurs en rouges avec une balle ovale. A la fin du tour, le porteur de ballon fait une passe au bleu suivant qui à son tour court autour du cercle, puis va se placer derrière la colonne.
On compte le nombre de tours d'horloge complet réalisé par les rouges pendant que les 5 bleus ont effectué leur tour.
On inverse les rôles.
1 point par tour d'horloge réalisé

2 - Le béret :
Principe du béret classique (les joueurs ont un n°) Les élèves se déplacent à 4 pattes.
A l'appel de leur n°, les deux joueurs concernés, doivent essayer de s'emparer de la balle ovale située au centre du terrain de jeu et aller l'aplatir dans la zone d'en-but adverse. Le joueur adverse essaie de plaquer le joueur qui devra alors libérer la balle. Dans ce cas, il y aura match nul.
1 point marqué par essai réalisé.

3 - Les déménageurs :
Deux équipes adverses sont face à face.
Au milieu du terrain, une caisse contenant 20 balles ovales.
But du jeu : déménager le plus de ballons possible en ne prenant qu'un ballon à la fois et en se déplaçant à 4 pattes (mode de déplacement à adapter si nécessaire)
Lorsque tous les ballons sont déménagés, on compte.
L'équipe qui a le plus de ballon dans sa réserve marque 3 points, l'autre, 1 point.
En cas d'égalité = 2 points chacun.

4 - Les balles brûlantes :
But : Lancer rapidement les balles dans le camp adverse
Consigne : Lancer tous les ballons qui sont dans sa maison dans la maison adverse pour s'en débarrasser.
- Le jeu dure trois minutes
- On ne peut pas se déplacer lorsqu'on a la balle à la main => faire des passes arrières si nécessaire
L'équipe qui a le moins de ballons dans son camp gagne 3 points, l'autre 1 point. On fait plusieurs parties, jusqu'au signal du meneur de jeux.
En cas d'égalité = 2 points chacun.

5 - Le relais :
Equipes de 5 en 2 colonnes parallèles
But du jeu : faire parcourir le ballon de main en main le plus vite possible.
1 réserve à ballon au début et à la fin de chaque colonne.
Le 1° joueur tend la balle au joueur qui est derrière lui, qui fait de même jusqu'au dernier joueur qui **pose** la balle dans la réserve. Lorsque le ballon est posé dans la réserve, le second ballon peut partir.
Lorsque les 5 ballons sont déposés, les élèves se retournent et on recommence le jeu dans l'autre sens.
L'équipe qui a fait voyager ses ballons le plus rapidement gagne 3 points, l'autre 1 point.
En cas d'égalité = 2 points chacun.
Si le ballon tombe, on repart au 1° joueur. Si le ballon démarre son voyage avant que le précédant soit posé, on repart au 1° joueur.

6 - Chats et souris :
5 joueurs sont placés en ligne horizontale avec un foulard dans la ceinture du pantalon. Ils portent chacun un ballon
5 joueurs, les chats, sont placés à 2 m derrière la ligne des souris.
Au signal, les souris doivent courir pour aller aplatir le ballon derrière la zone d'en-but située devant elles.
Les chats doivent essayer d'attraper le foulard. S'ils y parviennent, la souris ne peut pas marquer d'essai.
On compte les essais.
On inverse les rôles.
L'équipe qui a marqué le plus d'essais gagne 3 points, l'autre 1 point. En cas d'égalité = 2 points chacun.

BIBLIOGRAPHIE - DOCUMENTATION

CPD EPS Jean-Luc GOSSMANN/Hervé WILLEMS « Jeux de maul 2007 » IA 93 (http://www.ia93.ac-creteil.fr/spip/IMG/pdf/dossier.pdf)

Revue EPS1 n° 131, février 2007

A L'ÉCOLE DU RUGBY. 34 jeux pour les cycles 2 et 3 - par J.-P. RUMIN Edition revue EPS1 – 2003

USEP - Scolarugby 2011 : DVD (http://www.usep.org)